

ÉDUCATION À L'IMAGE

FORMATIONS CINÉMA, SÉRIES,
DOCUMENTAIRE, JEUX VIDÉO, NUMÉRIQUE

Illustration : Pixabay - Lukas Bieri



YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65 | kinexpo@gmx.fr | NANCY

COMMENT SENSIBILISER LE PUBLIC À LA DIVERSITÉ DES MÉDIAS ?

A la cinéphilie s'ajoutent aujourd'hui la variété des séries, des contenus numériques et des jeux vidéo. Ces formations permettent d'**intégrer les médias dans les programmations culturelles et éducatives**.

POUR QUI ?

Ces formations s'adressent aux **professeurs des écoles, de collèges ou de lycées** désireux d'utiliser les médias dans le cadre de leurs cours ou de faire comprendre leurs mécanismes.

Elles s'adressent aussi aux **animateurs de l'éducation populaire** et aux **bibliothécaires**.
Et à tous ceux qui de près ou de loin s'intéressent au cinéma, aux médias et aux contenus numériques.

DÉROULEMENT

Selon les publics et le temps disponible, on passera d'une simple **initiation** à un approfondissement des **enjeux**.

Nous gardons toujours en tête l'objectif de **mise en pratique** et d'intégration dans le cadre d'une programmation culturelle ou en rapport avec les objectifs pédagogiques d'un cours, d'une session d'animation.

Une mise en pratique sous forme d'ateliers, d'**utilisation des outils**, peut être envisagée en complément.



YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org



LE CINÉMA A L'HEURE DU NUMÉRIQUE ET D'INTERNET

PUBLIC *effectif* > 15 à 30 personnes
> professionnels de l'éducation et de la culture

pré-requis > utilisation de l'ordinateur
> navigation sur internet

MATÉRIEL *formateur* > ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches ateliers

structure d'accueil > système de son
> projecteur
> internet

participants -

DURÉE 1 jour

THÈMES > l'évolution des supports vidéo
> l'impact sur les pratiques culturelles
> l'impact sur les pratiques en bibliothèque

CONTENUS

1/ VIDEO EN LIGNE : LA VARIETE DES FORMATS

Nouveaux médias, nouveaux usages et réglementation :
comment les faire connaître ? Comment les diffuser ?

Connaître les sites de diffusion de vidéos en ligne :

- > **les sites de streaming** : Youtube (Future Shorts), Vimeo, ONF (Canada),
- > **les sites d'archives** : Archive.org, Lost Films, Europa Films Treasures ...
- > **les sites de VOD** : Netflix, Mubi, UniversCiné (JuMEL)

Découvrir les nouveaux formats interactifs :

- > **webdocumentaires** - exemples : Do not track, Alma, Fort Mac Money
- > **webfiction** - exemples : Wei or Die, Five Minutes
- > **les webséries** - exemples : Studio 4 (France TV), Persuasif (par Arte)
- > **sélection d'applications pour supports mobiles** : les app' second écran

2/ OUTILS EN LIGNE et ACTIVITES CULTURELLES

Ressources, outils et ateliers : comment travailler avec les supports interactifs ? Quelles nouvelles possibilités ? Quelle méthode ? Quels partenaires ?

Préparer une projection :

- > **éducation à l'image** : Agence du court métrage, Cinémathèque française
- > **sélections** : Allociné, Sens Critique (Faux Raccord, Sélections en vidéo)
- > **sites spécialisés - interviews, making of** : INA, Art of the Title, Effets Spéciaux.info

Prolonger une projection :

- > **thinglink** : rendre une affiche de cinéma interactive facilement
- > **storyboard that** : recréer le storyboard d'une séquence en ligne
- > créer un **groupe d'échanges en ligne** : groupe facebook, groupbuzz ...

Créer un contenu interactif autour du cinéma :

- > bien utiliser la **publication de vidéos en ligne**
- > créer des **présentations multimédia** (emaze, prezi) :
- réutiliser des contenus disponibles pour faire une chronique

Créer/participer à un festival en ligne :

- > organiser un **concours en ligne** : le festisuédé (Bib. de Chaligny, de Metz ...)
- > valoriser un **atelier vidéo avec les jeunes** : le festival Klap Klap (MJC Nancy)
- > créer un **film «très» court** : Le très court film festival, le Nikon film festival
- > participer à un **marathon vidéo en ligne** : les 48h de la vidéo



YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65 | kinexpo@gmx.fr | NANCY



Illustration : Pixabay - Floryn Radu

LE CINÉMA ET LITTÉRATURE : -LES OEUVRES CLASSIQUES AU CINÉMA

PUBLIC	<i>effectif</i>	> 15 à 30 personnes > professionnels de l'éducation et de la culture
	<i>pré-requis</i>	> aucun
MATÉRIEL	<i>formateur</i>	> ordinateur / logiciels > documents : ressources, fiches ateliers
	<i>structure d'accueil</i>	> système de son > projecteur > internet
	<i>participants</i>	-
DURÉE		1 jour
THÈMES		> cinéma, littérature et inspiration > les genres et les auteurs adaptés en film > valorisation de la littérature façon cinéma

CONTENUS

1/ INSPIRATIONS RÉCIPROQUES

Adaptation ou libre interprétation ?

- > le roman comme **inspiration** du film (approfondir un personnage)
- > la **transposition** d'un roman (autre époque, autre contexte)
- > l'**interprétation** (lorsque le film devient commentaire de l'oeuvre)

Les écrivains et le cinéma

- > les **ciné-romans** (livres adaptés de films)
- > les écrivains **scénaristes** : Prévert, Cocteau, Colette ...
- > les écrivains **représentés** : Molière, Shakespeare, Sagan, Truman Capote ...
- > les écrivains **qui aiment le cinéma** : Artaud, Cendrars ...

2/ SÉLECTION DE FILMS / ADAPTATIONS, INSPIRATIONS

Cinéma et genres littéraires :

- > **science fiction** : la Planète des Singes, Jules Verne, ...
- > **intrigues** : Hitchcock, Simenon, Agatha Christie ...
- > **romances** : Hiroshima mon amour ...
- > **aventures** : Don Quichotte, les Mousquetaires, les Mille et une nuits ...

Cinéma et formes littéraires :

- > **romans** : Zola, Victor Hugo, Balzac, Jane Austen, Emily Bontë, Lewis Carroll, Stefan Zweig, Hemingway, Gogol, Dostoïevski ...
- > **poésie** : Guillaume Apollinaire, Prévert, Pablo Neruda ...
- > **théâtre** : Molière, Edmond Rostand, Marivaux, Beaumarchais, Marcel Pagnol, Jules Romain, Marcel Achard, Sacha Guitry ...
- > passerelles : **romans > bd / manga > films > jeux vidéo**

3/ ACTIVITÉS : ÉCRITURE, VIDÉO, AFFICHES...

Atelier écriture :

- > créer un **scénario** à partir du passage d'un roman
- > travailler autour du **conte** -> Disney vs Perrault, Grimme, Kipling ... ?

Atelier graphique, vidéo :

- > créer une **affiche** de cinéma/une **bande annonce** pour un roman
- > créer une **exposition** thématique (rapide) -> films et littérature

Projection ludique :

- > créer un **quizz «dialogues»** : quel personnage a dit cela ? roman ou film ?
- > **pochettes surprises** à gagner : roman + musique du film ...



YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65 | kinexpo@gmx.fr | NANCY



Illustration : Pixabay

LES SÉRIES

PUBLIC	<i>effectif</i>	> 15 à 30 personnes > professionnels de l'éducation et de la culture
	<i>pré-requis</i>	> utilisation de l'ordinateur > navigation sur internet
MATÉRIEL	<i>formateur</i>	> ordinateur / logiciels > documents : ressources, fiches ateliers
	<i>structure d'accueil</i>	> système de son > projecteur > internet
	<i>participants</i>	> ordinateur ou tablette
DURÉE		1 jour
THÈMES		> l'évolution des séries > les formats de séries hybrides > les clefs de la création d'une série

CONTENUS

1/ L'ÉVOLUTION des SÉRIES

Histoire des séries :

- > **aux États-Unis** - les prémices de la télévision
- > **en France** - essais créatifs et mépris culturel
- > **années 1960/1970** - les séries, miroir d'une société en mutation
- > **VHS et diversification des chaînes TV**
- > **années 1990** - segmentation des publics, le rôle d'HBO
- > **années 2000/2010** - l'âge de la maturité, le rôle de Netflix

Variété des formats :

- > **les séries dans le monde**
- > **les types de séries** - dramas, soap opera, miniséries ...
- > **les thématiques** - séries politiques, sociales, musicales, fantastiques ...

Le point sur la législation :

- > **droits de diffusion**
- > **les offres légales** - DVD, SVoD, Streaming ...

2/ Les SÉRIES dans une PROGRAMMATION CULTURELLE

Evolution des webséries :

- > **Internet, YouTube et les séries**
- > **les séries interactives**
- > **Webséries dans le Grand Est**

Les spectateurs :

- > **un vocabulaire propre aux séries** - spoiler, speed watching, binge watching
- > **de la cinéphilie au fan** - un autre rapport aux univers audiovisuels
- > **activités possibles** - remixer une série, doubler, blind test musical ...

Réaliser une série :

- > **le rôle du showrunner**
- > **séries et webtv locales**
- > **atelier scénario pour poser les bases d'une série**



YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65 | kinexpo@gmx.fr | NANCY



Illustration : Le Grand Incendie (2014, Samuel Bollendorff et Olivia Colo)

WEBDOCUMENTAIRE

PUBLIC	<i>effectif</i>	> 15 à 30 personnes > professionnels de l'éducation et de la culture
	<i>pré-requis</i>	> utilisation de l'ordinateur > navigation sur internet
MATÉRIEL	<i>formateur</i>	> ordinateur / logiciels > documents : ressources, fiches ateliers
	<i>structure d'accueil</i>	> système de son > projecteur > internet
	<i>participants</i>	-
DURÉE		1 à 2 jours
THÈMES		> l'évolution des supports médias > l'impact sur les pratiques médiatiques > l'impact sur les pratiques éducatives

CONTENUS

1/ EVOLUTION DU WEBDOCUMENTAIRE

Nouveaux médias, nouveaux usages :
comment les faire connaître ? Comment les diffuser ?

Connaître les formes de webdocumentaire :

- > les documentaires en série
- > les jeux documentaires
- > les webreportages

Evaluer la réception et prendre en compte le public :

- > **nouveau rapport aux médias**
- > les **différentes formes de contribution**
- > les **niveaux d'engagement du public**

2/ CRÉER UN WEBDOCUMENTAIRE

Ressources, outils et ateliers : comment travailler avec les supports interactifs ? Quelles nouvelles possibilités ? Quelle méthode ? Quels partenaires ?

Quels contenus ? Quels formats ?

- > l'**univers graphique**
- > les **formats de vidéo interactive**
- > la **gamification**

Créer un contenu interactif :

- > bien utiliser la **publication de vidéos en ligne**
- > créer des **présentations multimédia** (emaze, prezi) : réutiliser des contenus disponibles pour faire une chronique

Les festivals et la diffusion :

- > les **festivals**
- > diffusion en ligne : **éléments juridiques** (quelle autorisations ?)
- > diffusion en ligne : éléments de **communication**



YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65 | kinexpo@gmx.fr | NANCY



Illustration : Pixabay - Anton Porsche

JEUX VIDÉO

PUBLIC	<i>effectif</i>	> 15 à 30 personnes > professionnels de l'éducation et de la culture
	<i>pré-requis</i>	> utilisation de l'ordinateur > navigation sur internet
MATÉRIEL	<i>formateur</i>	> ordinateur / logiciels > documents : ressources, fiches ateliers
	<i>structure d'accueil</i>	> système de son > projecteur > internet
	<i>participants</i>	-
DURÉE		1 à 2 jours
THÈMES		> évolution et variété des jeux vidéo > pratiques vidéoludiques et enjeux pédagogiques > aspects culturels et artistiques des jeux vidéo

CONTENUS

1/ ÉVOLUTION ET ENJEUX

Affiner sa connaissance des jeux vidéo, avec un focus sur les jeux vidéo indépendants, les jeux narratifs et les jeux à l'esthétique élaborée.

Histoire et pratiques des jeux

- > histoire des jeux vidéo et des consoles,
- > les jeux vidéo indépendants
- > les métiers du jeu vidéo
- > principaux auteurs de jeux vidéo et studios de création,

Qui sont les joueurs ?

- > le choix des jeux et les normes PEGI,
- > jeux vidéo et comportements : plaisir, addiction, violence ...
- > les profils des joueurs
- > jeux vidéo et internet
- > festivals et compétitions

2/ ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Comment construire une programmation culturelle, ouverte et transversale, autour des jeux vidéo ?

Préparer des activités autour des jeux vidéo en explorant toutes ses composantes : musique, décors, scénario, règles du jeu ...

Activités artistiques, divertissement et jeux vidéo

- > les aspects culturels du jeu vidéo
- > créer un atelier autour du jeu vidéo - game jams
- > créer une exposition autour du jeu vidéo - salons vidéoludiques

Après-midi : créer un événement autour des jeux vidéo

- retour d'expérience et méthodologie sous forme d'atelier en petits groupes :
 - quelles activités ?
 - quels événements ?
 - avec quelles structures ?
 - pour quel public ?



YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65 | kinexpo@gmx.fr | NANCY



YANNICK SELLIER

formateur : médias et éducation à l'image

Yannick Sellier anime et dirige Kinexpo.

Il a étudié **l'histoire et l'esthétique du cinéma et de l'audiovisuel**.

Yannick Sellier forme régulièrement les professionnels de la culture et de l'éducation. Il a déjà travaillé avec le réseau des **médiathèques départementales** et le **CNFPT**.

Il est par ailleurs enseignant à Sciences Po Nancy et à l'Université de Lorraine où il organise des ateliers de réalisation autour du **webdocumentaire** et des **nouveaux médias**. Rédacteur d'un blog sur le Transmédia, Yannick Sellier participe régulièrement à des conférences et des workshops sur le thème des **médias connectés**.

Il intervient régulièrement auprès du jeune public dans le cadre d'**ateliers vidéo et jeux vidéo**, ainsi que du dispositif **Lycéens et Apprentis au Cinéma**. Au sein de Kinexpo, il a créé et diffuse des **expositions sur le thème des médias (cinéma, jeux vidéo)**. Il anime aussi des conférences ludiques sur le cinéma sous forme de **Ciné Quizz**.

RÉFÉRENCES

- Kinexpo.org* Animation de conférences sur le cinéma, Diffusion d'expositions culturelles, Formations et ateliers vidéo, jeux vidéo ...
- TransmédiaBlog.fr* Veille sur les médias interactifs
- Formateur* Sciences Po Nancy, CESI, ICN, IRTS, IUT St Dié-des-Vosges / Univ. de Lorraine Médiathèques départementales, CNFPT
- Tiers lieux Workshops* Membre d'un espace de coworking Museomix, Global Game Jam, Culture Expérience Days (Adami)

COMPÉTENCES

- Graphisme* Photoshop / Inkscape / In Design
- Montage vidéo* Adobe Première / After effect
- Internet* réseaux sociaux (facebook, tumblr) outils collaboratifs en ligne création de sites (wordpress, wix)
- Pratiques artistiques* illustration, piano, chant, théâtre



YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65 | kinexpo@gmx.fr | NANCY